Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language, Vol. 2, No. 1, Januari 2022

Development of Stopmotion Video Animation Media in Qawa'Id Learning for Class XI Madrasah 'Aliyah Students | Pengembangan Media Animasi *Stopmotion Video* dalam Pembelajaran *Qawa'Id* pada Siswa Kelas XI Madrasah 'Aliyah

Djian Ariska[1], Ninik Indrawati[2], Ammar Zainuddin[3]
[123]Arabic Education Study Program Institut Pesantren KH Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia.
Correspondence Address: ariskadjian@gmail.com

Received: 15-07-2021	Revised: 11-11-2021	Accepted: 31-01-2022

Abstract
This research is motivated by various problems and obstacles in the qawā'id learning this is also because teachers do not innovate in using learning media in delivering qawā'id. With this, the researcher developed audiovisual media in the form of stopmotion video animation for learning Arabic qawā'id, with the stopmotion video animation media containing moving writing along with explanations and examples of qawā'id material which was able to make students get a real picture of the application of Arabic rules.The type of research used Research and Development (R&D) using a modified Borg and Gall development model. From the results of the analysis, the average assessment of media experts and stopmotion animation learning media materials is 70.5% and is declared "valid" and suitable for use as qawā'id learning media.
Keywords: Media; Qawaid Learning; Stopmotion Video Animation

Abstrak
Penelitian ini dilatar belakangi berbagai masalah dan hambatan dalam proses pembelajaran qawā'iddisebabkan guru kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Dengan ini peneliti mengembangkan media audiovisual berupa animasi stopmotion video untuk pembelajaran qawā'id bahasa Arab. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Dari hasil analisis rata-rata penilaian ahli media dan materi media pembelajaran animasi stopmotion sebesar 70,5% dan dinyatakan "valid" dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran qawā'id.
Kata Kunci: Animasi Stopmotion Video; Media; Pembelajaran Qawaid

Pendahuluan

Madrasah termasuk istilah yang sudah sering didengar dan sudah dikenal luas sejak dulu. Madrasah memiliki arti suatu lembaga pendidikan formal di Indonesia yang mengadakan pendidikan umum dengan ciri khas agama Islam. Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto termasuk salah satu madrasah yang berdiri di kabupaten Mojokerto sebagai lembaga di dalam naungan Kementrian Agama yang sudah terakreditasi A. Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto juga merupakan Madrasah Kejuruan yang sudah bergabung dengan Prodistik.[1]

[1]Dokumentasi 30 Oktober 2019, Prodistik adalah Program Pendidikan Setara Diploma Satu dalam bidang Teknik Informasi dan Komunikasi, sebuah program baru dalam bidang teknologi dan bekerjasama dengan ITS. Program ini memberikan pemahaman tentang teknik informasi dan komunikasi kepada siswa di Mandrasah Aliyah kejuruan yang bekerjasama.

DOI: 10.25217/mantiqutayr.v2i1.1670

Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto sebagai madrasah kejuruan terbaik di Kabupaten Mojokerto memiliki 4 jurusan dan setiap jurusan yang ada di madrasah ini diberikan mata pelajaran bahasa Arab.[2] Bahan Ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Arab yaitu LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai materi ajar utama dan buku bahasa Arab terbitan Kementrian Agama tahun 2014. Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto memiliki 3 guru bahasa Arab yang profesional dan kompeten. Madrasah ini telah mengaplikasikan kurikulum 2013 termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab, yang mana kurikulum 2013 lebih pmenekankan pada keaktifan dan kemandirian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia terkait Kurikulum Madrasah 2013 menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Arab di madrasah bertujuan agar siswa dapat mencapai empat keterampilan berbahasa yaitu *mahārah al-istimā'* , *mahārah al-kalām*, *maharāh al-qirā'ah* dan *maharāh al-kitābah*. Tidak hanya itu, pembelajaran bahasa Arab juga perlu diajarkan *qawā'id* atau tata bahasa Arab untuk menyempurnakan empat keterampilan berbahasa.[3]

Dalam kajian bahasa Arab dijelaskan bahwa *qawā'id* adalah aturan-aturan tata bahasa yang digunakan dalam menyusun kalimat bahasa Arab,[4] terdapat beberapa bagian dari ilmu *qawā'id* dalam bahasa Arab diantaranya yaitu '*ilmu Naḥwu*> dan '*ilmu Ṣāraf*.[5] *Qawā'id* penting untuk diajarkan pada pembelajaran bahasa Arab untuk menghindari kesalahan-kesalahan ketika menggunakan bahasa Arab secara lisan ataupun tulisan.[6] Hal ini dikarenakan dalam segi tataran linguistik bahasa Arab memiliki struktur kalimat yang unik[7] dan sangat berbeda degan bahasa Indonesia, terutama dalam hal perubahan bunyi akhir kata.[8]

Pembelajaran *qawā'id* selalu erat kaitannya dengan mata pelajaran bahasa Arab.[9] Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto tidak begitu menekankan pada empat keterampilan berbahasa. Pembelajaran *qawā'id* walaupun terkesan menjadi materi pokok dan paling banyak disampaikan dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah ini namun realitanya sebagian besar siswa masih belum menguasai *qawā'id* bahasa Arab. Bahkan ketika dihadapkan dengan materi kaidah-kaidah bahasa Arab yang sederhana, siswa masih sulit memahami dan belum bisa mengaplikasikan kaidah-kaidah tersebut. Terlebih lagi ketika dihadapkan dengan materi kaidah yang kompleks siswa merasa jenuh dan tidak memperhatikan pelajaran dengan serius[10]

Permasalahan dan hambatan dalam pembelajaran *qawā'id* tidak hanya dari faktor siswa tapi juga dari guru yang kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran.[11] Pada kegiatan pembelajaran *qawā'id* untuk membantu menjelaskan kaidah-kaidah bahasa Arab[12] guru hanya

---

[2] Jurusan MIPA, IPS, Keagamaan dan Bahasa.

[3] Khavidhotul Wasiqoh, Y. H. Penggunaan Model Pembelajaran Sramble dengan Media Papan Saku Untuk Meningkatkan Penguasaan Tarkib Siswa Kelas V. Presiding Konferensi bahasa Arab V, 2019, hlm. 400.

[4] Najmuddin Abdul Rouf, *Bahasa Arab Super Lengkap,* (Yogyakarta: Familia, 2012), hlm. 4.

[5] Muhammad Abdul Qodir Ahmad, *Thuruqu Ta'lim al Lughah al Arobiyah,* (Mesir: Maktabah Annahdhoh, 1979), hlm. 16.

[6] Setyawan, C. E., *Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik*. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam,Vol. 4, No. hlm. 82

[7] Moch Anwar, *Ilmu Sharaf Terjemah Matan Kailani dan Nazham Al – Maqsud*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2000), hlm. 1.

[8] Dina Gasong, *Belajar dan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 65.

[9] Abdul Munip, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab,* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017), hlm. 171.

[10] Observasi PPL II, 2 September 2019.

[11] Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 2.

[12] Ismail Suwardi Wekke, *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah,* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 91-92.

menggunakan buku ajar dan media papan tulis. Meskipun demikian guru tetap menggunakan model pembelajaran tersebut karena kurangnya waktu untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif. Sedangkan siswa pada abad 21 saat ini lebih menyukai hal-hal yang berbau digital.[13] Hal tersebut yang menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran. Padahal Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto memiliki fasilitas yang lengkap dibandingkan dengan madrasah lainnya. Tersedia *projector* yang bisa diguakan kapan saja dan laboratorium bahasa yang memiiki fasilitas legkap.

Dari berbagai masalah dan fakta yang telah disebutkan dan dengan adanya potensi dilakukannya pengembangan media pembelajaran di madrasah tersebut, peneliti merasa perlu melaksanakan pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran *qawā'id* Animasi *Stopmotion* merupakan media Audiovisual yang terdiri dari gambar, tulisan, serta musik/suara.[14] *Stopmotion* sendiri termasuk salah satu metode tradisional dalam pembuatan animasi atau video menggunakan teknik fotografi dalam menggambil objek gambar.[15] Media ini berbentuk video yang berasal dari deretan gambar yang digerakkan dan dipotret satu persatusehingga menimbulkan efek animasi seperti hidup untuk membantu siswa dalam memahami konsep dari materi yang dipelajari. Penerapan animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa, mempermudah penggambaran materi yang tengah dipelajari, dan memberikan variasi juga menambah keindahan tampilan media pembelajaran.

Pembelajaran qawaid berbasis media Audiovisual mungkin jarang kita kenal namun mengingat kemajuan teknologi yang sudah sangat mutahir saat ini diharapkan menjadi solusi yang baik dan bisa menjadikan pembelajaran *qawā'id* lebih efektif dan menyenangkan. Dengan pemberian contoh dari kaidah tidak hanya berupa tulisan melainkan juga menggunakan gambar-gambar bergerak yang mampu membuat siswa memiliki gambaran nyata tentang penerapan kaidah yang dipelajari, dan materi yang diajarkan lebih mudah diingat dan dipahami.[16]

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yaitu *R&D/Research and Development*. Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah kegiatan pengembangan produk pendidika yang dilaksanakan dengan berbagai tahapan riset degan memakai metode pengembangan dan melalui beragam tahapan untuk menghasilkan produk yang baik dan layak operasikan sebagai perangkat pembelajaran .[17]

R&D sebagai metode campuran (Kualitatif dan Kuantitatif) bertujuan untuk mengembangkan produk harus memenuhi syarat kedalaman dari penelitian kualitarif dan syarat ketelitian dari penelitian kuantitatif. Penelitian R&D merupakan langkah-langkah-atau proses yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat berupa *software* (perangat lunak) seperti model pembelajaran, program pengelola data, evaluasi dan lainnya, penelitian ini juga dapat menghasilkan produk berupa *Hardware* (perangkat keras seperti buku, media pembelajaran, modul dan alat bantu lainnya.[18]

---

[13] Rudi Susilana dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*, (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian), (Bandung: Wacana Prima, 2018), hlm. 6.

[14] Wahyu Purnomo, *Teknik Animasi 2D,* (Kementrian Pendidikan & Kebudayaan, 2013), hlm. 90.

[15] Inggit Kesumawati, L. F., *Kelayakan Media Animasi Stopmotion Pada Materi Jamur Kelas X SMA*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*,* Vol.7, No.7, 2018, hlm. 2

[16] Benny A. Pribadi., *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, hlm. 27.

[17]Mohammad Ali & Muhammad Asrori*, Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hal.105

[18]Nana Syodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 165.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi s*topmotion video* ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data pengembangan. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis rata-rata perhitungan angket. Untuk mengetahui tingkat kevalidan/kelayakan produk dan jawaban untuk merevisi produk menggunakan kriteria kualifikasi tingkat kelayakan pencapaian.[19]

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis kegiatan pembelajaran bahasa Arab pada saat materi *qawā'id* menjadi gambaran terhadap aktivitas siswa saat berlangsungya pembelajaran. Observasi dilakukan peneliti di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto dilakukan untuk mengamati 2 hal diantaranya mengamati guru pada saat proses mengajar dan mengamati siswa dan respon siswa terhadap suatu materi pembelajaran.

Hasil observasi terhadap guru ketika melaksanakan pembelajaran materi *qawā'id*, berikut ini secara garis besar gambaran langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan di kelas XI IPS 1, kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 yaitu 1) Setelah mengulas pelajaran dipertemuan sebelumnya, guru meminta siswa yang belum hafalan dipertemuan sebelumnya untuk maju satu-persatu menyetorkan hafalan *Tasyrīf Lugāhwi Fi'il Mudhorī'*. 2) Setelah hafalan, guru menjelaskan *Fi'il Mudhorī' Manshūb* dan. *Āmil Nashāb*. 4) Guru menuliskan materi pelajaran *Fi'il Mudhorī' Manshūb* dan *Āmil Nashāb*.di papan tulis. 5) Guru meminta siswa menyalin materi yang sudah ditulis guru ke buku catatan masing-masing. 6) Guru memberikan kesempatan pada siswa untukmenanyakan materi yang belum dipahami dan mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan dengan seluruh siswa. 7) Guru memberikan soal terkait *Fi'il Mudhorī'* dan diminta menambahkan *Āmil Nashāb*.di awal kata, perubahan dari *Marfu'* menjadi *Manshūb* dan tanda *nashobnya*.

Validasi media pembelajaran berupa animasi *stopmotion video* pembelajaran dilakukan dengan angket validasi oleh ahli yaitu dosen Pendidikan Bahasa Arab. Untuk angket penilaian media terdiri dari 3 aspek yaitu : tampilan umum, tampilan khusus dan penyajian media. Setelah semua siswa selesai guru mengajak siswa mengoreksi tugas bersama-sama dan mendiskusikan apabila terdapat jawaban yang salah.

Sedangkan dari aspek siswa peneliti mendapatkan beberapa hal yang kurang dalam proses pembelajaran *qawā'id* diketahui bahwa sebagian besar siswa tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran, masih ditemui beberapa siswa yang tidak menyalin materi pelajaran ke buku tulis, terdapat beberapa siswa yang sudah menyalin seluruh materi pelajaran *qawā'id* namun masih belum memahami bagaimana konsep materi yang sudah mereka catat.

Dari hasil validasi ahli mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif. Datakuantitatif didapat dari poin angket penilaian dari ahli terkait media terhadap media animasi *stopmotion video*. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil observasi dan kritik, saran, penilaian dan tanggapan dari ahli terhadap media animasi *stopmotion video*.

[19]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 135.

Tabel 1: Rata-rata Presentase Validasi/Kelayakan Media

No	Validator	Nama Validator	Presentase	Keterangan
1.	Ahli Media	Muqimah Liwais Sunnah, M.Pd.I	67%	Cukup Valid
2.	Ahli Materi	Nafi'ul Huda M.Pd.I	74%	Valid
Jumlah			**141%**	
Rata-rata			**70,5%**	**Valid**

Validasi media pembelajaran berupa animasi *stopmotion video* pembelajaran dilakukan dengan angket validasi oleh ahli yaitu dosen Pendidikan Bahasa Arab. Untuk angket penilaian media terdiri dari 3 aspek yaitu : tampilan umum, tampilan khusus dan penyajian media. Diketahui bahwarata-rata hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran animasi *stopmotion video* sebesar 67% dengan kriteria "cukup valid". Setelah dilakukan penilaian, ahli media juga memberikan beberapa saran dan masukan untuk perbaikan media animasi *stopmotion video* sebagai berikut:

Tabel 2: Validasi Ahli

Nama Ahli Media	Saran
Muqimah Liwaissunnah, M.Pd.I	1. Tempo perpindahan dari satu gambar ke gambar lainnya harus diperhatikan, karena dalam beberapa part ada yang terkesan lambat, sehingga membosankan.
	2. Pengulangan satu gambar atau tulisan juga harus diperhatikan, untuk menghindari kebosanan
	3. Penyajian materi harus dengan bahasa yang sederhana dan jelas. Seperti tentang materi fi'il amar, masih cukup rumit
	4. Jangan sampai salah menyajikan materi, seperti contohnya Huruf Mudhoro'ah harus ditampilkan secara utuh, jangan secara terpisah Huruf sendiri, mudhoro'ah sendiri.
	5. Musik latar pada bab fi'il mujarrod dan lazim terlalu cepat, sehingga terkesan membuat pendengar terburu-buru dalam memahami materi.
Nafi'ul Huda, M.Pd.I	Secara keseluruhan bagus namun masih ada kekurangan dalam kecocokan dan kecukupan materi yang ingin disampaikan pada peserta didik dengan media yang dibuat. Jika bisa dilakukan penambahan pada konten media sehingga mencukupi materi yang dituju, maka alangkah baiknya hal itu dilakukan.

Validasi materi dari media pembelajaran berupa animasi *stopmotion video* pembelajaran dilakukan dengan angket validasi oleh ahli yaitu dosen Pendidikan Bahasa Arab. Untuk angket penilaian materi terdiri dari 4 aspek yaitu Relevansi, Keakuratan, Kelengkapan sajian, dan Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi bahwa rata-rata hasil penilaian terhadap materi media pembelajaran animasi *stopmotion video* sebesar 74% dengan kriteria "valid".Setelah dilakukan penilaian, ahli media juga memberikan saran untuk perbaikan media animasi *stopmotion video* sebagai berikut:

Berdasarkan analisis data kelayakan media Animasi *Stopmotion Video* yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil perhitungan validasi ahli media dan ahli materi terhadap media animasi *stopmotio video* sebesar 70,5% atau dinyatakan "valid" atau layak digunakan.

Penelitian dan pengembangan media Animasi *Stopmotion video* dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Video animasi *stopmotion* yang dikembangkan akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi *qawā'idNaḥwu>* dan *Ṣāraf*. Dalam penelitian ini akan dideskripsikan mengenai beberapa hal diantaranya : (1) Alasan perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada materi *qawā'id* di MAN 1 Mojokerto, (2) Proses pengembangan media Animasi *Stopmotion Video* dan (3) Kelayakan Animasi *Stopmotion video* yang didapat dari penilaian ahli media dan ahli materi. Beberapa hal yang telah disebutkan diatas akan diuraikan pada pembahasan berikut ini :

Berdasarkan analisis hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru pada materi *qawā'id*, guru menggunakan metode yang cukup bervariasi diantaranya yaitu metode diskusi, metode hafalan, metode *qawā'idwa tarjamah*. Model dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga sudah dapat membuat sebagian siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi *qawā'id*. Namun, dalam hal penggunaan media pembelajaran masih kurang. Pada saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan media yang berupa papan tulis untuk membantu menyampaikan materi *qawā'id*. Selanjutnya siwa diminta menulis kembali apa yang telah ditulis guru ke dalam buku tulis masing-masing .

Berdasarkan analisis hasil observasi terhadap siswa, kurangnya penggunaan media pembelajaran juga cukup berpengaruh kepada pemahaman dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap siswa yang masih kurang memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi, terdapat beberapa siswa bahkan bermain *handphone* sendiri. Penggunaan media pembelajaran papan tulis juga dirasa kurang menarik perhatian siswa, ketika materi pembelajaran selesai ditulis dan siswa tidak segera menyalin maka akan tertinggal, karena setelah materi dilanjutkan maka materi sebelumnya akan dihapus. Hal ini juga menyebabkan sebagian siswa memilih untuk meminjam catatan teman.

Berdasarkan hasil analisis peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran agar tidak terpaku pada papan tulis saja. Dan juga perlu media pembelajaran yang dapat mengemas materi *qawā'id* dengan sederhana agar mudah dipahami dan tidak membosankan ketika mempelajari materi *qawā'id*. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi generasi milenial, karena untuk siswa pada zaman abad 21 ini lebih tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan digital. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media berupa animasi *stopmotion video* yang kemudian dikolaborasikan dengan materi pembelajaran *qawā'id*.

Animasi *stopmotion video* dapat mengemas materi pembelajaran dengan menarik karena dapat menggabungkan efek animasi dan tulisan-tulisan terkait materi yang ingin dimuat dan juga bisa ditambah dengan gambar-gambar untuk membuat siswa leih memperhatikan materi pelajaran yang

sedang ditampilkan. Animasi *stopmotion video* dapat mengahadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret karena memiliki komponen gambar. Menurut para ahli daya serap siswa terhadap materi pembelajaran melalui indera penglihatan dan pendengaran dapat mencapai 82%.[20]Animasi *stopmotion video* yang berupa media audio visual dirasa cukup fleksibel karena dapat diputar di *handphone* dan juga laptop tanpa menggunakan koneksi internet. Jadi, siswa tidak perlu mencatat banyak materi pembelajaran dan apabila ada poin dari pelajaran yang kurang dipahami siswa dapat memutar kembali animasi *stopmotion video.*

Proses Pengembangan Animasi *Stopmotion Video*

Animasi *Stopmotion video* merupakan salah satu teknik pembuatan video tradisional dengan cara menggabungkan beberapa gambar menjadi sebuah video. Teknik pembuatan video ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pengembangan animasi *Stopmotion video* sebagai media pembelajaran pada materi *qawā'id* bahasa Arab telah disesuaikan berdasarkan kurikulum pembelajaran 2013 dengan mengikuti Kompetensi Inti (KI)) yang telah ditetapkan.

Kompetensi Inti untuk materi *qawā'id* kelas XI MA adalah mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Dan juga harus memenuhi Kompetensi Dasar (KD), sedangkan kompetensi dasarnya adalah menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan informasi terkait topik dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks.

Guna mendapatkan produk yang valid atau layak diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran terlebih dahulu harus mengikuti tahapan-tahapan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut meliputi studi literasi, analisis situasi, analisis kebutuhan, analisis dokumentasi, penentuan produk, perancangan kerangka produk, penyusunan produk, validasi ahli, evaluasi dan revisi produk.

Tahap Perencanaan**,** tahap perencanaan adalah proses awal dari pengembangan produk diawali dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber mulai dari buku, jurnal dan penelitian terdahulu yang relevan dengan media animasi *stopmotion video.* Pada tahap ini peneliti juga mempelajari tentang konsep pengembangan *stopmotion video* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil pengumpulan referensi kemudian dilanjutkan pada tahap analisis situasi, tahap ini peneliti melaksanakn observasi disekolah untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran *qawā'id*, pada tahapan ini peneliti menngikuti proses pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan di kelas yang berbeda yaitu kelas XI IPS 1, kelas XI IPS 3 dan kelas XI IPS 4. Pada tahap ini peneliti juga melaksanakan analisis kebutuhan dengan cara mengamati dan memperhatikan berbagai macam aspek mulai dari metode pembelajarann, pendekatan, model pembelajaran media pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan. Dari pengamatan peneliti kebutuhan siswa kelas XI MAN 1 Mojokerto yaitu media pembelajaran yang tebatas papan tulis.

Setelah peneliti mengetahui kebutuhan siswa dilaksanakan analisis dokumentasi, peneliti melakukan analisis pada hasil pengamatan pembelajaran untuk merelevankan hasil observasi yang telah dilakukan dan hasil tahapan-tahapan sebelumya dengan media pembelajaran yang akan dikembangan.

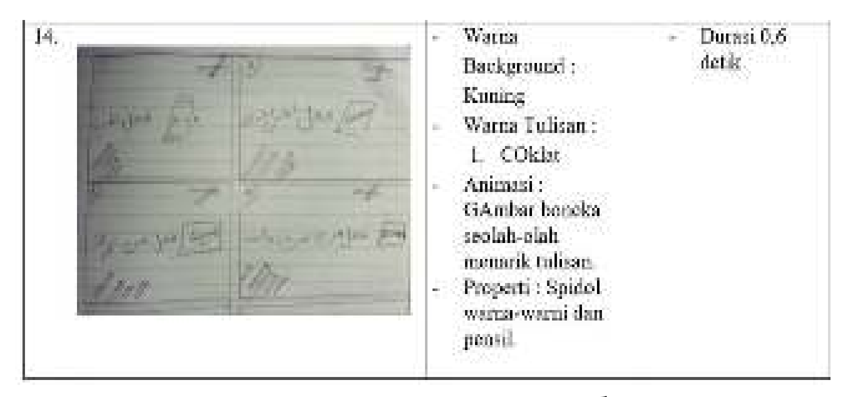
[20]Daryanto, *Media Pembelajaran,* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 12-13.

Tahap Pengembangan**, t**ahap yang kedua yaitu tahap pengembangan, setalah peneliti mengetahui berbagai permasalahan dan hambatan yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya peneliti menentukan penyelesaian yang sesuai dengan permasalahan pembelajaran bahasa Arab pada materi *qawā'id.* Berdasarkan pertimbangan dan analisis peneliti terkait permasalahan dan hambatan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran *qawā'id* maka diambil keputusan bahwa pengembangan yang akan dilaksanakan adalah mengembangkan media pembelajaran yaitu berupa animasi *Stopmotion video* dengan teknik pembuatan menggunakan teknik Animasi Cutout (*Cutout Animation*).Animasi Cutout (*Cutout Animation*) adalah teknik animasi yang terbuat dari bahan kertas, kain hasil cetakan gambar dan hasil cetakan tulisan.[21]

Setelah ditentukannya media pembelajaran yang akan diteliti dan dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu perancangan kerangka produk. Pada tahap ini peneliti merancang aspek-aspek penting dalam pembuatan animasi *stopmotion video*, menyesuaikan tujuan dan maanfaat dari media animasi *stopmotion video* dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.

Sebelum dilakukan pembuatan animasi *stopmotion* terlebih dahulu peneliti harus melakukan beberapa langkah perencanaan kerangka animasi *stopmotion* terlebih dahulu, diantaranya yaitu proses konseptualitas, *scripting*, dan *storyboard.* [22]Konseptualitas merupakan proses pencetusan ide utama dalam pembuatan animasi *stopmotion video,* pada proses ini peneliti harus memikirkan ide-ide yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah video animasi untuk media pembelajaran *qawā'id.* Proses selanjutnya yaitu *scripting* pada proses ini peneliti menuangkan berbagai macan ide kedalam bentuk narasi deskriptif atau sinopsis sebagai gambaran berjalannya alur video animasi yang akan dibuat.

Proses terpenting dalam perencanaan animasi *stopmotion video* yaitu pada proses *storyboard* dimana pada proses ini peneliti membuat visualisasi sederhana dan rencana dari keseluruhan proyek yang diambil dari teks narasi yang sudah dibuat pada proses sebelumnya.



Gambar 1: ***StoryBoard***

Pada proses *storyboard*ini berisi *shots*, *angle,* pemilihan warna, bentuk gambar, warna background, dan warna teks untuk mempermudah seluruh proses pengerjaan animasi *stopmotion.*

Tahap selanjutnya yaitu penyusunan produk, setelah selesai melakukan perencanaan media animasi *stopmotion video* masuk pada proses penyusunan produk. Dari *Storyboard* yang sudah disusun selanjutnya peneliti mulai meyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk pemotretan gambar animasi seperti gambar, tulisan dan properti lainnya.

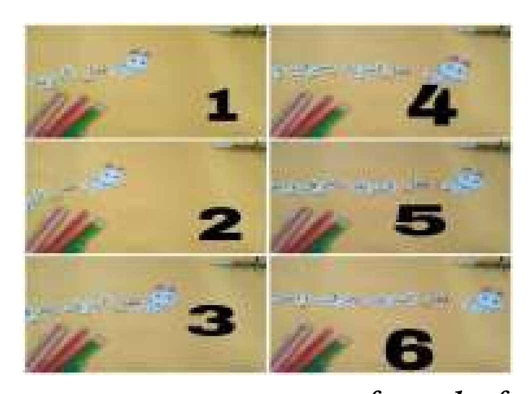
[21]Partono Soenyoto, *Animasi 2D,* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), hlm. 125.
[22]Wahyu Purnomo, *Teknik Animasi 2D,* (Kementrian Pendidikan & Kebudayaan, 2013), hlm. 98.

Kata perintah huruf
mudhoroah di ganti
hamzah huruf akhir
di harokati sukun

Gambar 2: Bahan pembuatan animasi *stopmotion*

Setelah gambar dan tulisan sudah dibuat kemudian dicetak dan digunting-gunting sesuai kebutuhan.Proses berikutnya yaitu pengambilan gambar. Namun, sebelum proses pengambilan gambar peneliti juga menyiapkan berbagai alat pemotretan diantaranya yaitu *tripot*, *handphone* dan *backgroud* (peneliti menggunakan 3 macam warna yaitu kertas manila berwarna biru, kuning dan juga kain berwarna hitam).

Proses selajutnnya yaitu tahap pemotretan gambar, proses pemotretan ini membutuhkan waktu yang lama karena harus mengambil gambar *frame by frame* agar ketika digabungkan menjadi satu video dapat menimbulkan efek animasi. Proses pemotretan atau pengambilan gambar ini juga membutuhkan pencahayaan yang tepat sehingga membutuhkan waktu lebih dari 3 minggu untuk mendapatkan gambar yang bagus.



Gambar 3: Hasil Pemotretan *frame by frame*

Proses pengambilan gambar dilakukan dengan menata tulisan, gambar dan properti yang akan dipotret diatas *background* yang sudah disediakan, setelah satu *frame* sudah dipotret kemudian tulisan dan gambar digeser sedikit dan dipotret lagi, hal tersebut terus diulang sampai seluruh tulisan dan gambar yang disiapkan selesai dipotret.

Proses selanjutnya yaitu proses *editing video,* proses ini dilakukan untuk menggabungkan gambar-gambar yang telah difoto menjadi sebuah video animasi. Pada proses pengembangan animasi *stopmotion* ini peneliti menggunakan aplikasi *editing video* yaitu aplikasi "Kinemaster" berbasis android. Pemilihan aplikasi tersebut untuk mengedit video karena mudah digunakan untuk mengatur durasi waktu, hal tersebut dikarenakan untuk membuat animasi *stopmotion* ini diperlukan durasi waktu yang sangat singkat pada setiap gambarnya yaitu sekitar 0,3-0,6 detik pada setiap gambar atau *frame.* Setelah pengaturan durasi setiap gambar selesai dilakukan, kemudian video diberi musik latar agar animasi *stopmotion video* tidak membosankan.

Validasi media pembelajaran berupa animasi *stopmotion video* diambil berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian. Data yang digunakan untuk menentukan validitas media pembelajaran adalah data penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media animasi *stopmotion video.* Dari hasil validasi tedapat beberapa hal yang perlu direvisi. Diantaranya perbaikan terhadap cara penyajian materi dari media animasi *stopmotion video* yang sulit dipahami seperti kata "huruf" dan "Mudhoroah" yang tidak dimunculkan bersamaan yang seharusnya dimunculkan bersamaan yaitu "huruf mudhoroah" agar menghindari kesalahpahaman siswa ketika memahami materi. Selain itu, dilakukan perbaikan lain seperti saran ahli media dan ahli materi seperti halnya kesesuaian musik latardan penambahan materi dalam animasi *stopmotion video.*

Kelayakan Media Animasi *Stopmotion Video*

Animasi *stopmotion video* dikatakan layak utuk digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil validasi meunjukka bahwa media tersebut valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut didapat dari penilaian ahli terhadap animasi *stopmotion video.* Ahli yang melakukan penilaian terdiri dari 1 ahli media dan 1 ahli materi yang masing-masing merupakan dosen Pendidikan Bahasa Arab. Kedua ahli tersebut merupakan dosen bahasa Arab yang kompeten dalam hal media pembelajaran dan materi qawaid.

Media aminasi *stopmotion video* yang telah dikembangkan kemudian dilakukan penilaian menggunakan angket. Penilaian aminasi *stopmotion video* oleh ahli dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian aminasi *stopmotion video* dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus diketahui oleh siswa sehingga aminasi *stopmotion video* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil analisis dari peilaian ahli terkait media animasi *stopmotion video* untuk ahli media diperoleh presentase sebesar 67% dengan kriteria "cukup valid", sedangkan oleh ahli materi diperoleh 74% dengan kriteria "valid". Dan hasil rata-rata dari penilaian ahli media dan materi diperoleh presentase sebesar 70,5% dengan kategori "valid" dengan kata lain media animasi *stopmotion video* layak digunakan sebagai media pembelajaran *qawā'id.*

Penutup

Hasil analisis kegiatan observasi terhadap proses pembelajaran qawā'id menunjukkan bahwa guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran qawā'id yang menyenangkan.Analisis hasil penilaian ahli media dan materi terhadap desain dan konten media animasi stopmotion video dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi stopmotion video sudah cukup sesuai dengan aspek media pembelajaran yaitu aspek tampilan umum, tampilan khsusu dan peyajian media. Animasi stopmotion video juga sudah sesuai dengan aspek materi yaitu relevansi, keakuratan, konsep dasar materi dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Dari hasil analisis rata-rata penilaian ahli media dan materi media pembelajaran animasi stopmotion dinyatakan "valid" dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran qawā'id.

Acknowledgment

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren KH Abdul Chalim Mojokerto Indonesia atas segala dukungannya dalam penyelesaian penelitian ini.

Bibliografi

Ahmad, Muhammad Abdul Qodir. *Thuruqu Ta'lim al Lughah al Arobiyah,* Mesir: Maktabah Annahdhoh, 1979.

Anwar, Moch. *Ilmu Sharaf Terjemah Matan Kailani dan Nazham Al – Maqsud*, Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2000.

Ali, Mohammad & Muhammad Asrori. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan,* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.

Daryanto. *Media Pembelajaran,* Yogyakarta: Gava Media, 2016.

E, Setyawan, C. *Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik*. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam,Vol. 4, No. 82

F, Inggit Kesumawati, L. *Kelayakan Media Animasi Stopmotion Pada Materi Jamur Kelas X SMA*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.7, No.7, 2018, 2.

Gasong, Dina. *Belajar dan Pembelajaran,* Yogyakarta: Deepublish, 2018.

H, Khavidhotul Wasiqoh, Y. Penggunaan Model Pembelajaran Sramble dengan Media Papan Saku Untuk Meningkatkan Penguasaan Tarkib Siswa Kelas V. Presiding Konferensi bahasa Arab V, 2019.

Munip, Abdul. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab,* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017.

Rouf, Najmuddin Abdul. *Bahasa Arab Super Lengkap,* Yogyakarta: Familia, 2012.

Purnomo, Wahyu. *Teknik Animasi 2D,* Kementrian Pendidikan & Kebudayaan, 2013.

Soenyoto, Partono. *Animasi 2D,* Jakarta : Elex Media Komputindo, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,* Bandung: Alfabeta, 2017.

Sukmadinata, Nana Syodih. *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.

Suryani, Nunuk., Achmad Setiawan, Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*, (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian), Bandung : Wacana Prima, 2018.

Wekke, Ismail Suwardi. *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah,* Yogyakarta: Deepublish, 2016.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN